



Camadas e subcamadas de redes aplicadas a games

Nas das redes de computadores sendo elas de estrutura de rede cabeada (rede que utiliza o Cabo de rede, conhecida como “cabo par trançado” ou na rede sem fio mas conhecida pela rede wi-fi, como federadas de rede do modelo conhecido como “OSI” na qual esta sigla significa: Interconexão de Sistemas Abertos. Este padrão tem a função de organizar o tráfego de dados, aplicativos e segurança, garantindo assim que os dados de qualquer tipo de rede, podem ser transmitidos dos servidores até os dispositivos e equipamentos dos clientes com qualidade.

Atualmente com a evolução dos tipos de protocolos de dados na internet este padrão OSI é bem útil nas questões resolutivas dos problemas que podem surgir tanto na rede como nos servidores que fornecem acessos aos sistemas e jogos.

Abaixo temos a relação das 7 camadas do Modelo OSI:

Camada de aplicativos.

Camada de apresentação.

Camada de sessão.

Camada de transporte.

Camada de Rede.

Camada física.

Camada de enlace de dados.



Em qualquer ambiente em que temos uma rede de dados, os ensaios acima respiratórios e consistem em diversas modalidades de natação q stão interligados em rede e sustentados recursos entre si.

Abaixo veja o que significam alguns dos principais tipos de redes de computadores e também que são utilizados para jogos digitais e outras aplicações em rede de dados:

WLANÉ Rede Local Sem Fio. (Mais comumente conhecido com a rede Wifi, independente se vai estar fechado ou aberto para acessos sem senha.)

LAN Significa Rede Local. (Uma rede dentro de uma empresa, um Studio, uma universidade e até dentro da sua casa.)

MAN Rede Metropolitana. (Uma rede que pode ligar uma cidade a outra.)

WAN Rede de Longa Distância. (Uma rede que pode interligar continentes e países.)

WMAN Rede Metropolitana Sem Fio (Uma rede que pode interligar cidades e estados sem fio.

WWAN Rede de Longa Distância Sem Fio (Nesta rede vários sistemas em locais distantes podem se conectar via satélite.)

SAN Rede de Área de Armazenamento. (Esta rede tem a função de trabalhar somente com grande volume de dados para armazenamentos nos servidores. EX: serviços bancários.)

O padrão de comunicação de rede “Ethernet” atua na camada de dados e também na camada física. Sendo assim, este padrão de rede “Ethernet” linda

com tamanhos de velocidades de internet, conforme abaixo apresentamos?



Principais velocidades de redes no padrão Ethernet.

10 MB/s

100 MB/s

1000 Mb/s (1 Gb/s)

10.000 Mb/s (10 Gb/s)

40.000 Mb/s (40 Gb/s)

100.000 Mb/s (100 Gb/s)

valores acima apresentados conforme a ordem crescente das taxas oficiais.

Sobre as Subcamadas LLC e MAC

Esta subcamada LLC do padrão "Ethernet", ela trabalha na comunicação entre as demais superiores e também com as inferiores dentro de uma rede.

Então esta subcamada é funcional na parte do sistema, ou seja no software, e sua configuração é feita pelo próprio driver da placa de rede que a instala e configura, e é claro com o seu sistema operacional.

Subcamada MAC



Esta subcamada MAC, conhecida pelo nome de “MAC”, constitui a subcamada inferior da camada ligada aos dados. No caso de uma subcamada MAC ser configurada pelo hardware, ou seja, na placa de rede do equipamento que estará conectado a uma rede.

Agora caro aluno, você já conhece um pouco mais oficial de rede de dados e redes de games com o modelo OSI, abaixo seguiremos com algumas atividades complementares.

Bons estudos e até breve!

Atividade extra

Para se aprofundar no assunto desta aula, assista ao vídeo “Modelo OSI de Redes” do canal WeberTutoriais.

Link do vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=bBfYzRT9cK8

Para se aprofundar no assunto desta aula assista o vídeo “Redes e Camadas” do canal Redes Brasil.

Link do vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=oz8gvGlUKFw



Referência Bibliográfica

Autor: Tanenbaum, Andrew. Livro Redes de Computadores



Edição: 6 **Editora :** Bookman

Ir para exercício